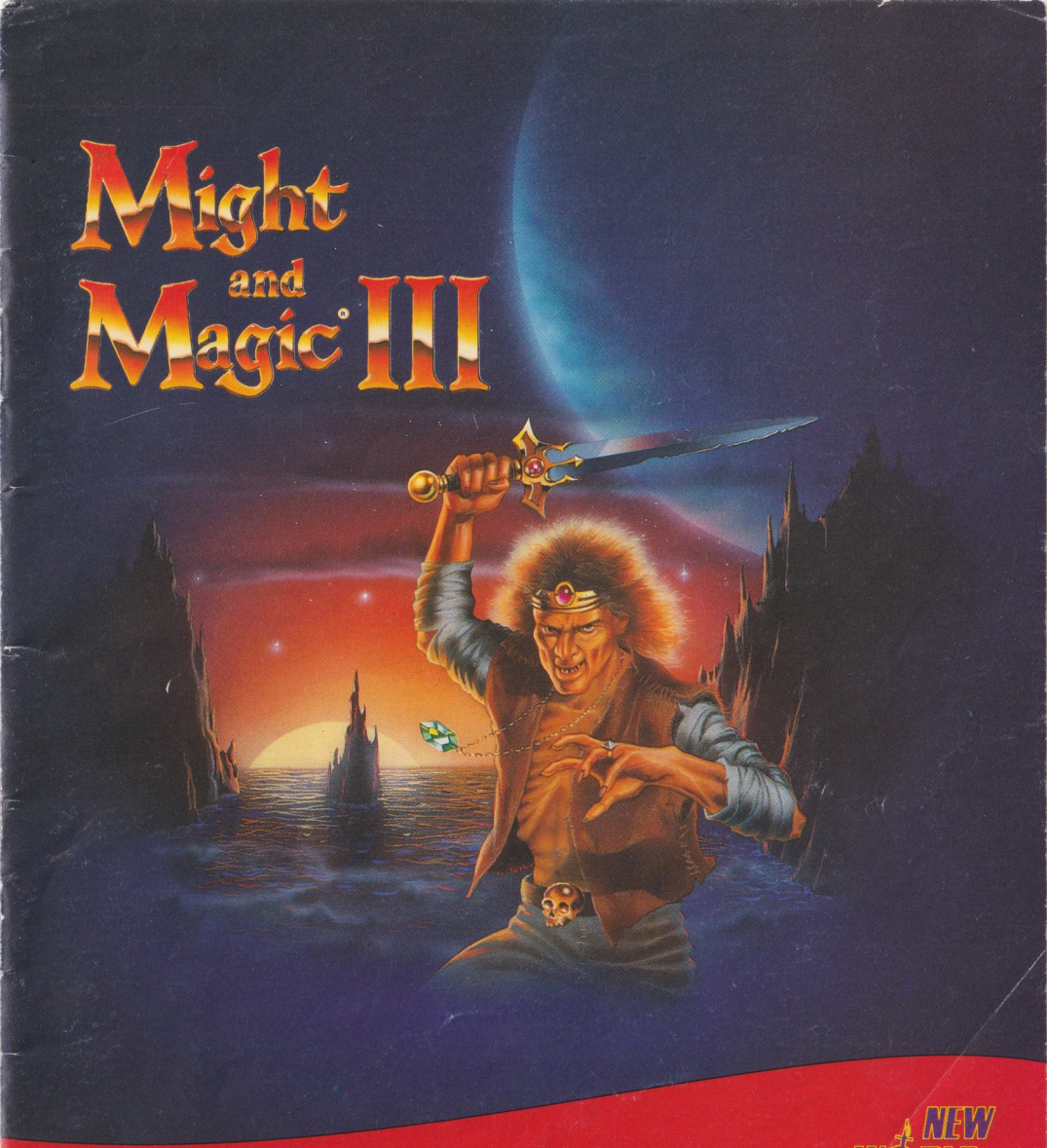
Might and Magic® III



NEW WORLD COMPUTING™

Die Überfahrt zu den Inseln 5
Copyrightvermerke 6
Der zweite Tag im Neuen Mond
In der Stadt Wildabar 8
Der vierte Tag im Neuen Mond
Die Suche beginnt 13
Der fünfte Tag im Neuen Mond
Der Aufbruch 14
Der sechste Tag im Neuen Mond
Das Lager bei Bussardsklippe 16
Der siebte Tag im Neuen Mond
In Sumpfstadt 25
Achter Tag im Neuen Mond
Die Gefrorenen Inseln 31
Neunter Tag im Neuen Mond
Fountain Head erreicht 33

Installationsanweisungen für IBM und Kompatible PC's 37
Spielbeginn 38
Zur Bedienung des Spiels 39
Das Erstellen eines Charakters 39
Das Steuermenü 40
Das Anzeigefenster 41
Die Personenfenster 42
Abenteuermodus 44
Kampfmodus 46
Wichtige Orte 47

Might and Magic® III

Die Überfahrt zu den Inseln

Das Tagebuch von Corak dem Mysteriösen

Ich bin Corak, man nennt mich den Mysteriösen. Dies sind meine Niederschriften von meiner Reise über die Inseln von Terra, auf der Suche nach der vergessenen Sage. Benutze sie als eine Hilfe in dem Abenteuer, das Dir bevorsteht, denn diese Inseln sind nicht ganz das, was sie zu sein scheinen, und hinter dem Schleier der Legende kann man oftmals die Wahrheit erkennen.

© 1991 New World Computing, Inc. First Edition

Lizensiert 1991 durch Softgold Computerspiele GmbH

The enclosed software program and this book are copyrighted. All rights are reserved. This book may not be copied, photographed, reproduced, translated or reduced to any electrical or machine-readable form, in whole or in part, without prior written consent from New World Computing, Inc. Portions of the program accompanying this book may be copied, by the original purchaser only, as necessary for use on the computer for which it was purchased.

Might & Magic III, Isles of Terra

Designed & Directed by Jon Van Caneghem · Game Designers: Jon Van Caneghem, Ron Bolinger, Mark Caldwell, Eric Hyman · Programmed by Mark Caldwell · Additional Programming: Andrew Caldwell, Douglas Grounds, Eric Hyman · Technical/Creative Writing: Ron Bolinger · Art Direction: Louis Johnson · Computer Graphics: Louis Johnson, Bonita Long – Hemsath, Julia Ulano · Sound: Todd Hendrix · Manual Illustrations: April Lee · Map & Cover Art: Focus on Design · Production: Focus on Design, Greg Malone · Playtesters: Benjamin Bent, Dave Hathaway, Paul Malone, Paul Rattner, Scott T. Smith, Allen Treschler, Ron Wartow · Special Playtester: Ronald Spitzer

Deutsche Version: Übersetzung: Jörg Gräfingholt · Packungsgestaltung und Anleitung: „schaff'MEISTER...!", Düsseldorf · Spieletester: Schievi, Alexander Bohl, Markus Ludolf

Aus der Leere nebliger Winkel
War laut der Kampfesschrei zu hören
Die Herren der vier Elemente Schwor'n
Im Kampf sich zu zerstören

Feuer, Wasser, Luft und Erde
Maßen ihre Kraft und Macht
Unser Land entstand aus ihrem Blut
Nachdem sie ihren Kampf entfacht

Der Zweite Tag im Neuen Mond, 491
In der Stadt Wildabar

Es ist nun vier Jahre her seit ich zuletzt loszog, ein neues Land zu erforschen, um die versteckten Geschichten um seine Städte und Schlösser wieder zu entdecken. Die Stimmung, die durch die Erzählung der Geschichten über Mut, größer als jede Hoffnung und über Heldentum entstand, ist der Faden der Magie, gewoben in den Geistern und Herzen all derer, die das Verlangen haben, dem Ruf des Abenteuers zu antworten. Um diesen magischen Funken zu bewahren, habe ich es mir zur Aufgabe gemacht diese Geschichten aufzuzeichnen.

Den Gerüchten und dem Gemurmel nach, welche ich auf meinem Weg durch Wildabar aufgegriffen habe, entnahm ich, daß jene Inseln eine Fülle solcher Geschichten verbergen. In einem Gespräch mit einem der Stadtältesten erfuhr ich von einem uralten Vers, der früher vor Festen gelesen wurde. Dieser Vers beinhaltet die Legende über die mysteriöse Anordnung der Inseln. Eine Legende, die sich heute noch im Land verbreitet, über die Jahre hinweg aber verändert wurde, nachdem die originalen Schriftrollen verschwanden. Der Stadtälteste erzählte mir die Überreste der Geschichte, an die er sich noch erinnern konnte. Aufzeichnungen über weitere Teile, so sagte er, könnten sich auf den Inseln selbst befinden.

Der Epos war in drei Teilen geschrieben. Das Bruchstück, das er mir erzählte war vom ersten Teil, welcher einen Bericht über die Geburt der Inseln enthält. Die Geburt aus einem großen Kampf zwischen den machtvollen Herren der vier Elemente, die wilde Stürme benutzten, um die Herrschaft über das Nichts zu erringen, einem Ort an dem es weder Land, noch Himmel, noch

Ozean gab. Wasser, Feuer, Luft und Erde trafen sich in diesem leeren Nichts zum Kampf um das Recht, es auszufüllen. Ihre Kräfte waren aber so ausgeglichen, daß keiner die anderen besiegen konnte und keiner von ihnen aufhören konnte, zu kämpfen, ohne die Balance zwischen ihnen aufzuheben und von den anderen zerstört zu werden. Somit waren sie in einem ewigen Krieg gefangen, von dem sich keiner abwenden konnte. Während der Krieg weitertobte, begann sich in der Mitte des Nichts ein reiches Land zu entwickeln. Genau dort, wo alles, was die riesigen Stürme aufgewirbelt hatten niederkam. Von woher kann niemand sagen, aber Tiere tauchten auf, grasten auf den Feldern und suchten Schutz in den Wäldern und Höhlen. Die Herren der Elemente schenkten den primitiven Tieren wenig Beachtung, denn sie waren keine Bedrohung, da sie nur umherstreiften. Die Herren betrachteten sie als Fliegen, die sich um ein gefallenes Tier scharten. Der Krieg wütete also weiter, mit immer schärferen Stürmen, welche den Reichtum des aufblühenden Landes noch erweiterten.

Aber dann erschien auf mysteriöse Weise eine weitere Kreatur im Nichts. Nicht so primitiv, wie die Tiere, sondern geschickt im Kultivieren des rohen Ackers des Schlachtfeldes, aus dem ein reicher Versorger für Nahrung und Schutz wurde. Obwohl dies im Zentrum der Stürme schwierig und sehr hart war, entstand so ein Kontinent.

In den Wäldern und Tälern siedelten sich flinke und hochintelligente Kreaturen an. Schlank aber kräftig, waren die Elfen unter den Bäumen und

auf den grünen Wiesen zu hause. Obwohl sie eine geringere Ausdauer hatten als andere, war ihnen eine hohe Lernfähigkeit in Sachen magischer Künste, sowie eine hohe Widerstandsfähigkeit gegen eben diese Kräfte und Energien zu eigen.

Und in den verschneiten Gebieten bitterer Kälte fanden die Gnome ihr Heim. Den Elfen gleich, lag ihre Stärke mehr im Geist, als im Körper. Sie waren der Magie etwas mehr zugetan. Im Gegensatz zu den eigenbrödlerischen Elfen waren die Gnome immer lustig und hatten daher schnell Freunde. Da das verschneite Land sehr schroff war, verließen sie sich eher auf die Elemente und somit auf die Magie.

In der Wüstensonne wanderten die Zwerge. Klein, aber mächtig überlebten sie den Aufruhr des stürmischen Krieges, denn kaum etwas aus den Reichen der Elemente konnte ihnen Schaden zufügen. Es bedurfte schon einer starken Kreatur, um in den Ländern des Sandes ein gedeihendes Leben aufzubauen. Mit wenig Macht über die Magie fanden die Zwerge ihre Stärke in der Einsamkeit zwischen den Dünen.

In den Sümpfen und Mooren siedelte sich ein Stamm an, dessen Angehörige große Stärke und Ausdauer zeigten. Sie waren so stark, daß ihnen Feuer, Elektrizität und Kälte kaum etwas anhaben konnten. Da ihre geistige Größe nicht so ausgeprägt war, mußten sie sich auf ihre Fähigkeiten im Kampf und im Überleben verlassen. Und diese Fähigkeiten hatten sie zu einem hohen Standard entwickelt, denn die Halb – Orks lebten für den Krieg und sahen das Bekämpfen der Menschen als höchste Aufgabe.

Verteilt über die unterschiedlichsten Länder wanderten Menschen und schufen sich Plätze zwischen all den anderen Rassen. Fähig, allen Elementen und Magien zu widerstehen, und gelehrt in den mystischen Künsten, waren sie gut genug ausgerüstet, um sich anzusiedeln, wo sie wollten. Schon bald vermehrten sie sich über das ganze Land und fingen mit den anderen zusammen an, die Tiere zu zähmen und die Felder zu bebauen.

Mit der Ankunft dieser Eroberer bemerkten die Herren der Elemente, daß ihnen während ihres Kampfes der Preis, um den sie sich schlugen von kleinen Sterblichen, welche in ihren Augen nicht mehr waren, als primitive Tiere, weggenommen wurde. Jeder versuchte die Sterblichen mit einem gewaltigen Sturm zu vernichten, aber, da sie nicht zu viel Kraft von dem Krieg abziehen konnten, waren die Sterblichen in der Lage, diesen Überfällen zu widerstehen. Tatsächlich waren die Stürme der Herren weniger gefährlich als die Auswirkungen des Krieges selbst. Also mußten sie einen anderen Weg finden das Nichts von den Eindringlingen zu säubern. Es wurde deshalb eine Übereinkunft getroffen, daß der Krieg für einen Tag ruhen sollte und alle Kräfte einem einzigen riesigen Ansturm gewidmet werden. Dieser sollte solch eine zerstörende Kraft haben, daß diesem nichts und niemand auch nur für eine Stunde widerstehen könne.

Luft sammelte seine stärksten Winde um den Sand der Erde mit einer solchen Kraft zu blasen, daß das Fleisch eines Sterblichen von seinen Knochen gerissen wird. Wasser bereitete eine Flut vor, die die gefallenen Sterblichen zum Zentrum des Nichts

spülen sollte, wo Feuer dann die Überreste zu soliden Stein brennt. Selbst, wenn sich alle Sterblichen zusammenschließen würden, sollte ein Überleben unmöglich sein. So wenig Hoffnung bestand, daß alle in den dunklen Stunden vor der großen Zerstörung in ihren verdammten Häusern blieben. Die Hilflosigkeit in ihren Herzen wurde zum größten Schrei nach Gnade, den die Welt jemals gehört hatte.

Der vierte Tag im Neuen Mond, 491
Die Suche beginnt

Auf der Suche nach der richtigen Gelegenheit habe ich letztendlich eine Gruppe gefunden, mit der ich zu den Inseln übersetzen kann, um die verlorenen Teile der Legende zu suchen. Vier Kämpfer und eine Heilerin haben mich als Repräsentant angeworben, ohne vom vollen Umfang meiner Macht zu wissen. Wir werden zunächst nach Sumpfstadt reisen um dort eine Schriftrolle zu bekommen, die wir dann nach Fountain Head bringen werden. Der Führer des Teams, Asa Milchima, hat zugestimmt einen kreisförmigen Kurs zu gehen, um mir eine ausgedehntere Suche nach den verlorenen Teilen zu ermöglichen. Wir werden über die meisten der größeren Inseln ziehen und die kleineren ganz auslassen. Von der Belohnung, die wir für die Schriftrolle erhalten, bekomme ich nur einen kleinen Teil. Es ist die hoffnungsvolle Suche nach vergessenen Sagen, die mich zu diesem Abenteuer ruft und nicht das Versprechen von Reichtum.

Vorausgesetzt, daß alles in Ordnung ist, werden wir morgen zu den Inseln der Illusion losziehen, wo ich zwei Schlösser suchen werde, von denen behauptet wird, daß sie als Ruinen in

der Wüste stehen. Von dort aus werden wir nach Busssardsklippe reisen und zur Nacht unser Lager aufschlagen. Tags darauf werden wir durch die Immermoore nach Norden ziehen, Sumpfstadt erreichen, die Schriftrolle finden und sehr wahrscheinlich eine angenehme Nacht in einem Gasthaus verbringen.

Von dort werde ich die Expedition zum Schlangenwald führen, der ursprünglichen Siedlung der Zwerge, und weiter über die Gefrorenen Inseln, wo wir eine zweite Nacht im Lager kampieren werden. Dann werden wir nach Leper Canyon und geradewegs nach Fountain Head ziehen. Vier Tage sind geplant, aber wahrscheinlich werden es doppelt so viele werden.

Der fünfte Tag im Neuen Mond, 491
Der Aufbruch

Heute, nach vielen Vorbereitungen, starteten wir unsere Reise über die Inseln von Terra. Die Gruppe, der ich mich angeschlossen habe ist viel stärker, als ich vorher geglaubt hatte. Anstatt ein Boot zu mieten, ging Rapha, die Heilerin an das Ufer, wo die Erde den Ozean trifft und breitete ihre Arme aus. Für einen Moment wurde alles ruhig, ein seltsamer Wind ließ die Ränder ihrer Robe wallen und es schien eine Beunruhigung im Wasser zu geben. Nebel, dick und erstickend tauchte auf, und in seiner Mitte erschien auf den wachsenden Wellen ein geisterhaftes Schiff. Es war wahrhaftig ein eindrucksvoller

Anblick und ein wenig beunruhigend dazu. Das Geisterschiff brachte uns über das Wasser zur nächsten der Inseln der Illusion, wo wir uns im Moment ausruhen, bevor wir die Schloßruinen aufsuchen. Aber ich weiß immer noch nicht, woher das Schiff kam, oder wohin es wieder verschwand. Sobald wir auf dem Strand standen, trieb es wieder in die Ruhe des Nebels.

Es ist ein trauriges Omen, wenn der erste Kampf eines Abenteuers mit dem Tod endet. Bei unserer Suche in den Ruinen von Schloß Greywind trafen wir auf einen mächtigen Phantommagier, der sein Verließ in dem Schutt eingerichtet hatte. Er griff uns plötzlich und ohne Vorwarnung an, umgab Rapha mit einem rosa Schimmer aus Energie und quetschte alles Leben aus ihr heraus. Asa Milchima reagierte schnell, indem er einen Pfeil aus seiner Armbrust abschoß. Aber dieser flog einfach durch die Erscheinung hindurch. Während die anderen vorrückten, ließ die Geistererscheinung einen riesigen und scheußlichen Bären erscheinen und verschwand in einem aufblitzenden Licht. Asa Milchima und Supha, der Ninja, wurden in dem Kampf mit der Bestie ebenfalls geringfügig verletzt, Rapha aber war unsere Heilerin, und ihr Verlust war tragisch. Ich tat für die anderen, was ich konnte, ohne die vollen Ausmaße meiner Kräfte zu entblößen. Doch die Loyalität der Gruppe ist sehr groß und sie wollen ihren Teil der Belohnung benutzen, um Rapha in Sumpfstadt heilen zu lassen.

Der sechste Tag im Neuen Mond, 491
Das Lager bei Bussardsklippe

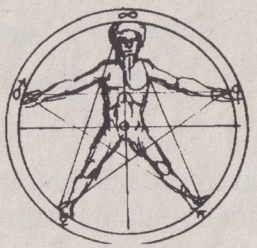
Die Mächte der Kuppel
Stiegen dann herab auf's Land
Um zu leihen ihre Kräfte
Der schwachen sterblichen Hand

Fünf Gewalten, mächtig und magisch
Zwei Meister geschmiedet von jeder
Zehn Helden machten die Geschichte tragisch
Für die Bestien der Elemente

Es hängt eine dunkle Stimmung über dem Lager heute Nacht. Dunkler, als die Wolken, die den Mond einhüllen. Dunkler als die dicken Äste der Bäume, die ungenannte Kreaturen verstecken, welche von außerhalb den Lichtkreis des Feuers beobachten. Seit Mittag regnet es, und die fallenden Tropfen schlagen sich auf unseren Gemütern nieder, sogar unsere Pferde treten nervös auf der Stelle. Der gestrige Kampf bedrückt immer noch die Gedanken aller, einschließlich mir, verschlimmert durch die Legende vom beflügelten Tod, der Raubzüge auf Reisende macht, die durch die Verlassene Wüste ziehen. Ich muß zugeben, daß sogar ich erleichtert sein werde, sobald diese Nacht nur noch eine Erinnerung ist. Es scheint eine zu passende Szenerie zu sein, als daß ich nicht über die Teile der Legende grübeln müßte, die ich in den Ruinen von Schloß Greywind fand. Sie berichtet von der Fürbitte der Mächte der Kuppel. Die fünf Mächte, die den Menschen die Kraft gaben, den Angriff der Elemente zu überstehen.

Cosmonium war die Kraft, die alle Dinge von Ort zu Ort geleitete. Luft, Wasser, Feuer und Erde wurden von ihr befehligt und überwacht.

Esoterica war die Kraft des inneren Ichs, der Energie und der Formen des Lebens. Mit Gewalt über den Geist und der Fähigkeit zu heilen und zu verletzen.

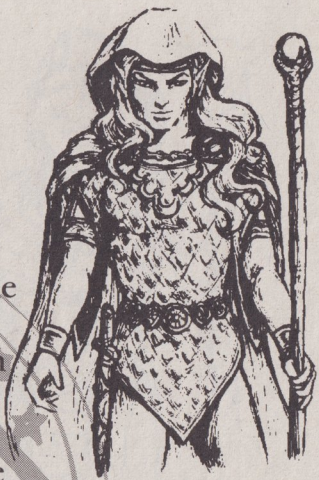


Gaiam befahl die Ordnung des Lebens im Wald und im Himmel, von Bäumen und Wolken. Die Art und das Temperament der Natur, sowie der Wille der Tiere beugten sich ihrem Einfluß.

Bellum war die Essenz des Krieges und der Gewalt, die sich in den dunklen Gemütern der Tiere und den gewalttätigen Seiten des Wetters, wie dem Sturm heute Nacht offenbarte.

Und Lurkane, das unsichtbare, leise Gewand von heimlicher Kraft, welches seine Arbeiten in einer unsichtbaren Welt erledigte.

Dies waren die Mächte, die leise auf ihrem Posten über den Wolken Wache hielten, während die Elemente sich bekämpften. Der Legende nach haben sie sich nie an dem Krieg beteiligt. Aber als sie den Plan der Elemente entdeckten, alle Menschen und Tiere zu vernichten, hatten sie Mitleid mit den hilflosen Sterblichen und gaben ihnen die Geheimnisse ihrer Kräfte preis. So konnten diese ihr Leben verteidigen. Andere Versionen dieser Sage behaupten, die Mächte der Kuppel hätten gefürchtet, daß die Elemente über ihre eigene Macht, die sie vereinigt besaßen so erstaunt seien, daß sie gemeinsam das erhabene Heim der fünf Mächte angreifen und diese in den endlosen Krieg mit hineinziehen würden. Aus welchem Grund auch immer, die Mächte lehrten uns Sterbliche die Kräfte. Zwei von jeder Macht gelehrt, wurden zehn Meister geschaffen, welche die Elemente bekämpfen sollten, bevor diese eine Union bildeten.



Einem Elfen eröffnete Cosmonium die Geheimnisse, wie Dinge durch das Nichts bewegt werden und wie man die absolute Kontrolle über Feuer, Kälte, Energie und Elektrizität ausübt. In einer gepolsterten Rüstung und bewaffnet mit einem Stab, schuf der erste der Helden, während er seine Kontrolle über diese Elemente übte, eine Reihe von Zaubersprüchen für den bevorstehenden Kampf. Er wurde als Zauberer bezeichnet. Ich erinnere mich an die aufregende Entdeckung der Kraft und Schönheit von Blitzen, meiner persönlichen Vorliebe. In meiner Jugend habe ich einige Male in einem Lager, wie dem unseren heute Nacht, kleine Blitze auf Bäume losgelassen, nur um meine Kameraden zu erschrecken. Ein Verhalten, das unsere gefallene Mitstreiterin mit Sicherheit mißbilligt hätte.

Und einer weiteren der Elfenrasse zeigte Cosmonium, wie man einen Pfeil aus Holz geradewegs in sein Ziel wandern läßt. Sie wurde als Schütze bezeichnet. Mit einer Rüstung aus Ketten gekleidet war sie der zweite der Helden. Aufgrund der gleichen Ursprungsrasse war sie in der Lage, die Sprüche des Zauberers zu benutzen, allerdings nur in gewissen Grenzen. Ihre größten Anstrengungen steckte sie ins Studium des Bogens.

Als nächstes nahm Esoterica eine Gnomenfrau und bildete sie im Heilen aus. Sie enthüllte ihr die Geheimnisse von Geist und Körper und eröffnete ihr die Kräfte anderen eine gute Konstitution zu geben oder jemanden, der in schlechter Verfassung ist, zu heilen. Eine sehr mächtige Heldin war sie, Klerikerin genannt. Sie trug Helm und Schild und ihre Rüstung war aus Splitterpanzer. Die gefallenen Kameraden zu heilen und den geschwächten Feind zu vernichten war ihr Gelöbnis.

Ein weiterer Gnom wurde ausgesucht und in der Heilkunde unterrichtet, aber eine große Betonung wurde ebenso auf den Gebrauch von Waffen und Rüstung gelegt. Er war ein sehr nobler Meister. Man nannte ihn Paladin und sein Anblick war furchterregend. Gekleidet in der stärksten Rüstung, und die Waffen der Wahrheit und Gerechtigkeit schwingend, wurde er einer der größten Helden der Legende und regte viele Erzählungen und Nachahmer an.

Danach machte Gaiam ihre Wahl in der Zwergin, als Verfechterin ihrer Angelegenheiten. Viele Sprachen wurden enthüllt. Sie wurde sensibel für Pflanzen und Tiere und das Verständnis der Jahreszeiten und Sterne. Eine kleine Person, ausgerüstet mit den Geheimnissen des lebenden Landes, um die Kräfte der Natur zu befehligen. Große Stürme und Böen sollte sie zum Kampf anführen. Aber sie konnte ebenso die natürlichen Wege der Heilung veranlassen, den Gefallenen zu helfen. Wie die Klerikerin ihre Kräfte dem Körper widmete, widmete die Druidin ihre Kräfte dem Land und der Ordnung der Natur. In Leder gekleidet reiste die Druidin nicht einmal mit einem Schwert. Ein Sturm wie der in dieser Nacht würde kaum den Fähigkeiten dieser Meisterin gleichkommen.

Als Gaiam dem Waldläufer genannten Zwerg die Seele des Waldes vermittelte, wurde ein dunkler und mysteriöser Meister geschaffen. Der Waldläufer war im Dickicht der Bäume, welches mit Reben und einem Wirrwarr an Büschen gefüllt war, zu Hause. Seine Stimmungen waren so vielfältig, wie die Kreaturen des Waldes. So, wie der Waldläufer neigt Asa zu plötzlichen Stimmungswechseln von heiter und frech bis verfluchend und ernst.

Bellum wählte dann den Halb – Ork als Meister des Schwertes aus. In der besten Rüstung, dem besten Helm und Schild und mit den mächtigsten der Waffen wurde er in den Künsten des Krieges, Nahkampfes und der Tapferkeit ausgebildet. Ritter genannt, war er der stärkste der Meister. Sein größter Wunsch war es, über das Schlachtfeld zu marschieren. Während der Paladin versuchte durch den Krieg Frieden zu schaffen und einen Sieg in dem schnellen Ende eines Krieges zu sehen, suchte der Ritter nach der Kameradschaft im Kampf und fühlte eine Art Verwandtschaft mit allen Mitkämpfern.

Und der zweite Meister, den Bellum schuf wurde Barbarin genannt, denn es war keine Kameradschaft, die sie im Kampf suchte, sondern die Gier nach Blut. Mit der größten Ausdauer aller Meister suchte die Barbarin die Aufregung beim Sturm in den Kampf. In eine Schuppenrüstung gekleidet, trägt sie ihren Schild und einen großen Hammer im Kampf gegen ihre Feinde. In all den Statuen und Bildern, die ich sah, wird sie, wie es sich für diese Meisterin gehört, auf einem hohen Berg aus gefallenen Feinden dargestellt, einen Helm mit Hörnern auf ihrem Haupt.

Lurkane, die letzte und mysteriöseste der Mächte suchte sich zwei Menschen aus. Dem einen wurde gelehrt, wie er ungesehen und ungehört durch die Falten im Raum von Ort zu Ort reisen kann. Bekannt unter dem Namen Dieb war er in der Lage die Mechanismen von Schlössern und Fallen zu durchschauen, sich in den schwächsten Schatten zu verstecken und zu seinem Feind vorzudringen, um ihm mit dem Dolch einen verhängnisvollen Stoß in den Rücken zu geben.Mit einer Rüstung aus Ketten, einem Schild, einem Dolch und einer Armbrust an seiner Seite bewegt er sich auf dem Laub wie eine Feder.

Und der zehnte Meister, der für den Kampf geschaffen wurde, war in allen Dingen, die Geschick und Geist betreffen sehr stark. Der Name Ninja stand für eine äußerst mächtige Kriegerin. Sie war mit Waffen ausgerüstet, die speziell für ihre perfekte Beherrschung aller Waffengattungen ausgelegt waren. Eine Perfektion, die nicht einmal vom Ritter erreicht wurde. An ein Leben in Einsamkeit gebunden, einsam sogar unter den anderen Meistern, war ihre Disziplin über Körper und Geist zu jeder Zeit präsent. Sie wurde der leise Krieger genannt, denn sie konnte sich trotz ihrer Kettenrüstung so lautlos bewegen wie der Dieb. Niemand hatte sie jemals sprechen hören.

Diese Zehn waren die Meister des Krieges gegen die Elemente, für den Sterbliche in den Künsten der Magie und des Krieges unterrichtet wurden. Die Lehrer waren die fünf Mächte der Kuppel, Cosmonium, Esoterica, Gaiam, Bellum und Lurkane, jene Mächte über den Wolken und über den Sternen, welche sogar die Sterne auf ihrem Weg durch die Nacht geleiten. Nun ist meine Wache vorüber und Supha kommt, um mich abzulösen. Heute Nacht muß ich mich gut ausruhen, denn morgen werden wir durch die Immermoore ziehen, und das ist kein Ort, an dem man Müdigkeit zeigen darf.

Der siebte Tag im Neuen Mond, 491
In Sumpfstadt

Nach einer überraschend einfachen Durchquerung der Immermoore erreichten wir heute Sumpfstadt. Es gab nur ein paar kleine Kämpfe unterwegs, als wir an ziehenden Tieren vorbeikamen. Da die Gefahr gering war, lief alles bestens. Wir müssen jetzt sehr vorsichtig sein, denn jeder kleinste Fehler könnte uns bei diesem Abenteuer teuer zu stehen kommen.

Nachdem wir das Westtor von Sumpfstadt durchschritten und den Mann gefunden haben, von dem wir dann die Schriftrolle bekamen, werden wir uns jetzt auf den Weg nach Fountain Head machen. Rapha wurde zum Mondschatten Tempel gebracht. Es war reines Glück, daß die anderen gerade genug Geld hatten, um die Dienste der Mönche zu bezahlen. Für das Boot, das wir mieteten, um uns von der Verlassenen Wüste zu den Immermooren zu bringen, mußten wir tief in die Tasche greifen. Die Belohnung, die wir für die Schriftrolle bekommen werden, wird kaum mehr als ein Ausgleich der Gebühr für Rapha's Wiederbelebung sein.

Nach Rapha's Rückkehr nahmen wir ein Zimmer im Gasthaus, wo ich nun sitze und diese Aufzeichnungen mache. Die anderen entspannen sich in der Schenke und berichten Rapha von den Ereignissen der letzten zwei Tage.

Meine Hoffnungen, noch mehr Teile von der Legende zu finden, verließen mich, nachdem ich mit anderen gesprochen hatte, die ich hier in der Stadt traf. Als ich die Gilde besuchte war da jemand, der gerade von den Gefrorenen Inseln zurückgekehrt war, wo er selbst nach dem Vers gesucht hatte. Er sagte mir, das er in den nördlichen Regionen nichts finden konnte. Über das

Bruchstück, das ich aus den Ruinen von Schloß Greywind mitgebracht habe war er sehr erfreut. Ich erzählte ihm die Sage, die der alte Mann in Wildabar mir erzählt hatte.

Nachdem der Kampf vorüber war und die zehn Meister die Kräfte der Kuppel dazu benutzt hatten, die Herren der Elemente in die Ecken des Nichts zu drängen, nahmen die fünf Mächte das Land, das als Schlachtfeld gedient hatte und trugen es durch den Himmel. Von den Toren der Antike zu den Toren von Terra, wo sie es mitten ins Wasser setzten und es in Inseln zerbrach. Während die Mächte die Inseln durch die Sterne trugen, bauten die zehn Helden Städte, um die Völker vor den streunenden Tieren und Monstern zu schützen. Außerdem lehrten sie den anderen das Wissen und Können, das ihnen von den Mächten gegeben wurde und starteten somit eine lange Tradition dieser

Fähigkeiten, welche sich bis heute gehalten hat. Große, mit Mauern umringte Städte wurden gebaut, um Sicherheit und Schutz vor der Wildnis zu gewährleisten, und um einen Hafen für Abenteurer zu schaffen, die über das neue Land zogen und versuchten das wachsende Leben zu zähmen und zu erobern. Es waren aufregende Zeiten voll Abenteuer und Heldentum. Daher wurden Orte der Heilung, des Handels und der Ausbildung benötigt. In den Städten wurden Unterkünfte errichtet, wo einem Abenteurer alle Dienste zur Verfügung standen, die er brauchte. Dort gab es Orte, an denen es Waffen gab, Häuser, in denen Feste gefeiert wurden und Bier getrunken wurde, fünf Häuser der Heilung, wo die mysteriösen Mönche Tribut an die Mächte zahlten, Ausbildungslager für verschiedene Kampfkünste, mystische Schulen für Magie und Orte, wo die erschöpften sich in Sicherheit ausruhen, ihr Hab und Gut unterbringen und andere finden konnten, die gefallene Kameraden ersetzten. In diesen Gründungen finden unsere heutigen Städte ihren Ursprung.

In der Schmiede fertigten Arbeiter aus Stahl und Eisen neue Waffen der Zerstörung und reparierten die zerbrochenen Geräte der Krieger. Es gab einen lukrativen Warenhandel mit vielen anderen Orten. Alles was man brauchte, um auf Entdeckungsreise zu gehen, konnte man kaufen. Ebenfalls gab es hier die feinsten Rüstungen und andere schützende Geräte. Unbekannte Mechanismen und Waffen konnten dort identifiziert und sowohl ihr Zweck, als auch ihr Wert festgestellt werden. Natürlich brachte ein solcher Überschuss im Rucksack eines Reisenden genug Geld, um eine gute Zeit im Bierhaus zu verbringen.

Im Gasthaus konnten die von der Reise Geschwächten Ruhe und Erholung finden. Hinter verschlossenen Türen und unter einem Dach, das sie vor dem Regen schützte. Aber das Gasthaus war mehr als nur eine wohlverdiente Raststätte. Junge Abenteurer, die die Aufregung des Kampfes und der Entdeckung von unbekannten Reichtümern suchten, konnten sich hier registrieren lassen und auf ein Team warten, daß sie brauchte und anheuerte. Oftmals, wenn Du jemanden , den Du im Wald beim Umherstreifen trafst, anheuerst, wird dieser Dich bitten, Dich mit ihm im Gasthaus zu treffen, in dem er sich zuletzt hat registrieren lassen.

Schenken wurden gebaut. Dort floß das Bier ebenso übermäßig, wie Gerüchte von den gelockerten Zungen der Entdecker und Krieger, die in diese Schenken kamen, um eine Form der Heilung zu finden, die es in den Häusern der Heilung nicht gab. Es war der Ort, an dem ein paar Goldstücke, die dem Wirt angeboten werden, einen Hinweis enthüllen, der zu unsagbarem Reichtum und Glück führt. Und wenn dem Abenteurerpack das Essen ausging, konnte dieses durch die Spezialität des Hauses ersetzt werden. Wenn einem allerdings die Kraft ausgeht, ist einfaches Ausruhen zu wenig, wenn es kein Essen gibt, um das Fleisch wieder zu stärken.

Und für die gefallenen und verletzten Krieger wurden Tempel der Heilung errichtet. Fünf Mächte gaben Sterblichen die Kraft die Flut abzuwehren, und fünf Tempel wurden gebaut, um ihre Kräfte zu würdigen und jenen zu helfen, die in ihrem Dienste fielen. Krieger mit jeglichen Verletzungen fanden Hilfe bei den mysteriösen Mönchen, die die heiligen Altare hüteten. Fleisch wurde wieder zusammengefügt und Flüche wurden von den Verfluchten genommen. Man glaubte auch, daß diejenigen, die einen Teil ihrer Beute opferten, spezielle Segen erwarteten.

Aber die Anteile von Gold und Schätzen, welche den heiligen Mönchen geopfert wurden, standen unter der stetigen Bedrohung, eines anderen Beute zu werden. Also bauten die Gründer der Stadt einen stabilen und sicheren Käfig und beauftragten starke Golems mit seiner Bewachung. Eine Bank wurde benötigt, um die Reichtümer der Leute zu schützen, denn selbst in diesen Tagen, die dem Sieg über den Elementen folgten, gab es solche, die von den Reichtümern derer lebten, die zwar mehr Glück hatten, aber schwächer waren. Obwohl die Bank nicht sehr sicher vor Diebstählen war, war sie immerhin weitaus sicherer, als die Zelte der Abenteurer.

Um andere in dem Können auszubilden, das sie von den Mächten der Kuppel lernten, schufen die zehn Meister große Lager der Ausbildung mit Rennstrecken, Arenas und allen möglichen Mitteln, die benötigt werden, um Stärke und Ausdauer zu verbessern. Jeder Abenteurer, der bereit war, den Preis dafür zu zahlen, konnte die Hilfe eines Spezialisten aufsuchen, um sich in den Geschicken des Schwertkampfes, Bogenschießens und sämtlichen anderen Formen des Nahkampfes fortbilden zu können. Die Ausdauer im Kampf konnte ebenfalls durch die Techniken der Meister vergrößert werden.

Und für jene, die die magischen Künste studiert hatten, wurden mysteriöse Gilden gegründet, um die Magiebenutzer in der Kontrolle der Mächte auszubilden. Durch intensives Studium konnte eine höhere Kontrolle im gewählten Fachgebiet gewonnen werden. Neue Zaubersprüche konnten erworben werden, um die Möglichkeiten und das Sprüchearsenal zu erweitern. Diese Gilden waren die Hüter der größten Geheimnisse, und niemand außer den Mitgliedern konnte die jeweilige Gilde betreten. Über die Umgebung einer Gilde wurden Legenden geschrieben, um hilfreiche Hinweise und Warnungen an die Weisen zu geben.

Achter Tag im Neuen Mond, 491
Die Gefrorenen Inseln

Heute Nacht rasten wir in der frostigen Umgebung der Gefrorenen Inseln. Wie ich nach dem Gespräch in Sumpfstadt vermutet hatte, gibt es dort keine Anzeichen von Teilen der Legende. Wir haben die verschneite Wildnis viele Stunden lang durchsucht, aber es gab kaum mehr als Eis zu finden, das in der Sonne glänzte.

Nachdem uns wegen früherer Geschäfte von Rapha der Zugang zu Schloß Drachenzahn verwehrt wurde, entschlossen wir uns, unser Lager in den gefrorenen Wäldern dieser Inseln aufzuschlagen und dort Feuerwache zu halten. Genau das ist meine Aufgabe, während ich diese Zeilen schreibe. Ich habe schon bequemere Nächte erlebt, aber ich nehme es Rapha nicht übel. Letztendlich ist es mit ihr und ihrem Geisterschiff wesentlich leichter, den Ozean zu überqueren, als ohne sie.

Ich werde die Gruppe vermissen, wenn wir uns in Fountain Head trennen, aber es warten andere Aufgaben auf mich. Bisher war es für mich kaum mehr als eine Wanderung. Denn die eigentliche Suche führt mich nicht zu Legenden und Sagen, sondern zu meinem Rachefeldzug gegen Sheltem. Von Anfang an hat er diese Inseln und alles, was darauf lebt als seine Feinde angesehen. Zweimal schon hatte er deren Auslöschung geplant. Jetzt, wo die Inseln in den Toren von Terra verweilen, hat er seinen Kreuzzug zu ihrer Zerstörung nicht aufgegeben. Da bin ich mir sehr sicher. Ich weiß nicht, welchen Plan er in Bewegung gesetzt hat, aber ich sehe seine Arbeit in allem, was chaotisch ist.

Ich mache diese Aufzeichnungen, um Hinweise für alle zu hinterlassen, die mich in meiner Suche nach Sheltem und seinem

üblen Plan begleiten wollen. Ich glaube, die alten Pyramiden passen ihm ganz gut in seinen Plan, weshalb ich meine Suche dort beginnen werde. Dieses mal werde ich alleine gehen, aber jedem der mir folgen will, werde ich Hinweise hinterlassen, wie er Nutzen aus den neuen Informationen ziehen kann, die ich aufdecken werde.

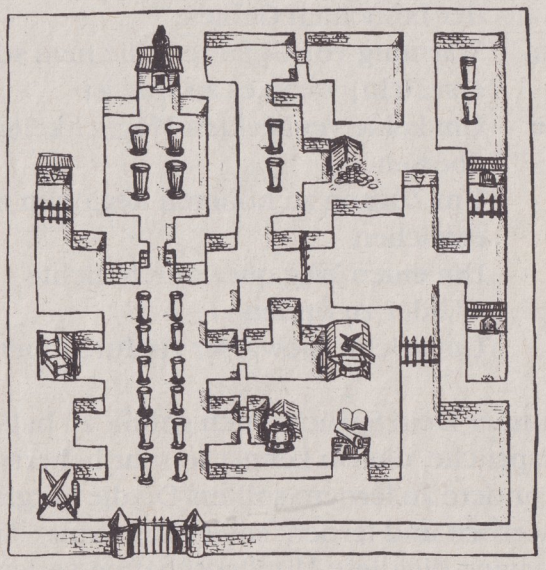
Ich habe den anderen davon nichts erzählt, aber in den Ruinen von Schloß Blackwind, auf den Inseln der Illusion, fand ich eine Nachricht unter den Trümmern, die vielleicht Licht in Sheltems mysteriösen Plan bringt. In dieser Nachricht werden die drei Gesinnungen, die Menschen haben können, besonders betont: Gut, Neutral und Böse. Seit vielen Jahren gibt es nun Frieden zwischen diesen Gesinnungen, aber es war nicht immer so. Einst wurden viele Kriege geführt, welche durch diese unterschiedlichen Gesinnungen hervorgerufen wurden und vielleicht ist es Sheltems Plan diese Streitigkeiten wieder zu entzünden. Ich brüte immer noch über der Bedeutung der Nachricht aus den Trümmern. Heutzutage wird die Frage nach Gut und Böse durch Lösung der jeweiligen Situation beantwortet. Es gibt bestimmte verzauberte Gebiete, in denen der eine oder andere vielleicht nicht willkommen ist. Aber die Chance, daß in diesen Zeiten der Erleuchtung aufgrund dieser Unterschiede ein Krieg verursacht wird, ist sehr gering. Nichtsdestotrotz bin ich mir sicher, daß die subtilen Unterschiede von Gut, Neutral und Böse in Sheltems Hände spielen.

Ich höre nun auf zu schreiben, denn Asa wird bald kommen, um mich von meiner Feuerwache abzulösen. Mit dieser Gruppe war es ein angenehmer Weg über die Inseln. Angenehm, mit Ausnahme von Raphas Tod. Dank der Mächte können die Mönche der Tempel die Krankheiten, die die Abenteurer unvermeidlicherweise befallen, heilen. Seist Du verflucht, paralysiert

oder sogar ganz vernichtet, es gibt in den Tempeln für alles ein Gegenmittel und einen Preis.

Mit dem Erwachen des Morgenlichtes werden wir den letzten Weg nach Fountain Head antreten, und von dort werde ich wieder einmal alleine reisen.

Neunter Tag im Neuen Mond, 491
Fountain Head erreicht



Nachdem wir den Leper Canyon hinter uns gelassen hatten, erreichten wir am späten Nachmittag Fountain Head. Ich trennte mich von dem Team am Gasthaus, wo sie sofort einen anderen jungen Abenteurer fanden, der sehr begierig war, sie auf ihrer nächsten Exkursion zu begleiten. Natürlich erst nachdem sie sich ein wenig erholt hatten ... in der Schenke ...

Bevor ich mich auf meine Suche nach Sheltem mache, möchte ich ein paar letzte Hinweise an alle geben, die mir in dieses mysteriöse Abenteuer folgen wollen. Es gibt einige Künste, die sehr hilfreich, wenn auch nicht unbedingt notwendig bei einer Reise über die Inseln sein werden. Die Meister dieser Künste bringen sie jedem für den richtigen Preis bei. Hier sind einige der nützlicheren Fähigkeiten...

Kartografie	Hilfe zur besseren Erstellung von Karten der besuchten Gebiete
Gefahrensinn	Warnung vor Gefahren, die man sonst erst sieht, wenn es zu spät ist
Geheimgänge entdecken	Um keine versteckten Möglichkeiten zu übersehen
Bergsteigen	Um Zugang zu höheren Regionen zu erreichen
Pfadfinden	Um einen Weg quer durch dichte Wälder zu finden
Schwimmen	Um seichte Gewässer zu durchqueren

Versuche immer Dein Sprüchebuch gefüllt zu halten. Wenn Du alle Zaubersprüche, die Du kennst so sehr beherrschst, daß Du bereit bist, andere zu lernen, solltest Du die Mitgliedschaft in einer Gilde erwerben und lernen, soviel Du kannst. Suche die wandernden Magier, die diese Mitgliedschaften verkaufen. Der Preis ist sehr gering, dafür, daß Du zur rechten Zeit den rechten Spruch haben kannst. Und wenn Du einen Spruch von einem verzauberten Brunnen bekommst, oder ihn von einem reisenden Lehrer kaufst und keine Erklärung dazu hast, dann gehe zu einer der Gilden und lasse ihn Dir erklären.

Vergiß nicht ein gutes Sortiment von Edelsteinen zu sammeln, denn einige Zauber benötigen die Kraft, die in den Kristallen steckt. Dieses sind die Sprüche, die einem Anfänger der magischen Künste zur Verfügung stehen...

Aufwecken Holt alle schlafenden Abenteurer aus ihrem Schlummer

Magie entdecken Wenn ein magischer Gegenstand im Gepäck des Zaubernden ist, wird er hiermit erkannt und die Anzahl seiner begrenzten Anwendungen aufgezeigt. Benutze diesen Spruch, um die Natur einer Schatzkiste zu erkennen.

Magischer Pfeil Entfesselt die Kräfte der Elemente auf einen einzelnen Gegner. Schieße einen Pfeil aus Feuer, Elektrizität, Säure oder Eis auf Deinen Feind, um ihm seine Gesundheit zu rauben.

Erste Hilfe Die kleinen Kampfwunden eines Abenteurers können mit diesem Salbenspruch schnell geheilt werden.

Fliegende Faust Ruft einen verzauberten Handschuh, um einem einzelnen Gegner einen schmerzenden Schlag zu versetzen.

Licht Erzeugt ein magisches Licht um die dunklen Ecken zu erhellen.

Alle Zauber wurden von den mystischen Mächten, Cosmonium, Esoterica und Gaiam geschaffen, und nur die Klassen, die sich dem Studium dieser Mächte gewidmet haben, können sie ausführen. Mächtigere Sprüche erwarten Dich, wenn Du Deine Fähigkeiten verbesserst.

Auch wird es nötig sein, Schutz vor den sechs Formen der Zerstörung zu suchen, die durch den Gebrauch von Waffen und Zaubern überliefert wurden. Diese Formen sind Feuer, Elektrizität, Kälte, Gift, Energie und Magie. Jede Rasse hat natürliche Abwehrkräfte gegen einige von ihnen, und weiterer Schutz kann durch Sprüche und magische Gegenstände erreicht werden.

Wenn Du von Stadt zu Stadt ziehst, wirst Du mehrere Gelegenheiten haben, Dich in die Dienste derer zu stellen, die Hilfe brauchen. Es wäre vernünftig diese Herausforderungen zu akzeptieren, denn es könnten große Belohnungen nach ihrer Lösung auf Dich warten, die Dir bei weiteren Geschäften sehr nützlich sein werden.

Und wenn Dich alle Hoffnung verlassen hat, sei es angesichts eines Drachens oder, weil Du von zu vielen Orks umringt bist, kannst Du die helfende Hand von Mister Wizard rufen, der Dich zurück in Sicherheit bringen wird. Er wird auf Deinen Hilferuf immer reagieren, aber sei vorsichtig, er wird Dir ebenso jedesmal einen Teil Deiner Erfahrungen als Gebühr entziehen. Selbst ein mächtiger Krieger kann sehr geschwächt werden, wenn er die Hilfe von Mister Wizard zu oft beansprucht. Es ist das beste, eine Situation ohne seine Hilfe zu lösen, wenn eine Lösung existiert. Aber neue Abenteurer hat Mister Wizard in sein Herz eingeschlossen, und ihnen wird er auch ohne Gebühr helfen.

Nun muß ich mich auf meine Suche nach Sheltem vorbereiten. Nimm diese Notizen und benutze sie, denn Du kannst seinen Plan erkennen, und zusammen sind wir möglicherweise in der Lage diesen Plan zu durchkreuzen. Suche nach den Hinweisen, die ich zurücklassen werde. Viel Glück auf Deiner Reise. Mögen die Kräfte von Macht und Magie immer mit Dir sein.

Installationsanweisungen für IBM und Kompatible PC's:

- ☐ Sie müssen mindestens 4.200.000 Bytes auf Ihrer Festplatte frei haben, damit Sie das Spiel einwandfrei installieren können.

- ☐ Legen Sie Disk 1 in das Diskettenlaufwerk.
- ☐ Geben Sie A: ‹enter› oder B: ‹enter› ein, um auf das Diskettenlaufwerk zu wechseln.

- ☐ Starten Sie den Vorgang mit install ‹enter›
- ☐ Das Installationsprogramm wird nun automatisch eine Konfiguration für Ihren Computer auswählen und Sie fragen, ob Sie diese so übernehmen wollen. Wenn alle Einstellungen stimmen, bestätigen Sie diese, indem Sie J drücken. Wollen Sie noch Änderungen vornehmen, müssen Sie N drücken.
- ☐ Wenn Sie N gedrückt haben, wird das Videokarten – Fenster erscheinen. Drücken Sie die Ziffer, hinter der Ihre Videokarte aufgeführt ist.
- ☐ Als nächstes wird das Soundkarten – Fenster erscheinen. Drücken Sie die Ziffer, hinter der Ihre Soundkarte aufgeführt ist. (Wählen Sie PC Lautsp., wenn Sie keine Soundkarte besitzen.)
- ☐ Danach fragt das Programm Sie nach einem Pfadnamen. Übernehmen Sie den vorgegebenen Pfad (C:\MM3), indem Sie ‹enter› drücken, oder geben Sie einen eigenen ein.
- ☐ Das Programm wird Sie jetzt nochmals fragen, ob Sie diese Konfiguration benutzen möchten. Verfahren Sie dann, wie oben aufgeführt.

- ☐ Das Installationsprogramm wird nun anfangen, Might & Magic III auf Ihre Festplatte zu installieren. Dabei wird es Sie auffordern, die einzelnen Disketten einzulegen.
- ☐ Wenn die Installation beendet ist, wird das Programm automatisch verlassen und das Verzeichnis aktiviert, in das Might & Magic installiert wurde. Starten Sie das Spiel, indem Sie MM3 ‹enter› eingeben.
- ☐ Wenn Sie nachträglich die Einstellungen ändern möchten, dann rufen Sie einfach noch einmal das Installationsprogramm aus Ihrem Spieleverzeichnis auf und verfahren Sie wie oben genannt. Das Spiel wird dann nicht mehr komplett installiert. Es können dann nur noch die Einstellungen geändert werden.

Spielbeginn

Beachten Sie, daß sie mindestens 570K freien Hauptspeicher haben, bevor Sie Might & Magic III starten. Sollte dem Spiel weniger Speicher zur Verfügung stehen, kann es passieren, daß das Spiel nicht einwandfrei funktioniert.

Nach dem Vorspann (welcher mit ‹escape› abgebrochen werden kann) können Sie auswählen, ob Sie ein neues Spiel beginnen, oder ein altes Spiel fortsetzen wollen. Drücken Sie N, um ein neues Spiel zu starten, oder L, um einen alten Spielstand zu laden. Sie beginnen nun Ihr Abenteuer, in der Mitte der ersten Stadt, mit einer Party, bestehend aus sechs voll ausgerüsteten Charakteren. Sie können sofort anfangen zu spielen, oder in das Gasthaus gehen, um Ihre eigene Party zu erstellen.

Zur Bedienung des Spiels

Fast alle Funktionen in Might & Magic III lassen sich sowohl per Mausklick als auch durch Tastendruck ausführen. Sie müssen dazu das entsprechende Symbol mit dem Mauspfeil anklicken. Bei den Funktionen in den Untermenüs, stehen bei jedem Symbol noch Kurzbezeichnungen der jeweiligen Funktion. Dabei ist einer der Buchstaben in einer anderen Farbe dargestellt. Dieser entspricht dann der Taste, die Sie drücken können, wenn Sie die Maus nicht benutzen.

Alle Menüs können durch drücken der ESCAPE–Taste wieder verlassen werden.

Oftmals werden Sie im Spiel vor eine Entscheidung gestellt. Hierzu erscheint im Bild ein kleines Fenster mit zwei Händen, deren Daumen nach oben und unten zeigen. Klicken Sie die jeweilige Hand an, oder drücken Sie J oder N, um ihre Entscheidung zu treffen.

Das Erstellen eines Charakters

- ☐ Gehen Sie in ein Gasthaus, tragen Sie sich ein und wählen Sie Erstellen an.
- ☐ Um ein Gesicht für ihren Charakter auszuwählen, klicken Sie die Pfeile nach oben oder unten an, oder drücken Sie die entsprechenden Cursortasten.
- ☐ Danach können Sie neue Werte für ihren Charakter erwürfeln, indem Sie das Würfelsymbol anklicken, oder die Taste W drücken.
- ☐ Die Werte können beliebig untereinander ausgetauscht werden. Klicken Sie hierzu nacheinander die beiden zu tauschenden Werte an, oder drücken Sie die entsprechenden Tasten.

☐ Wenn Sie mit den Werten zufrieden sind, können Sie die Klasse des Charakters auswählen. Dies funktioniert ebenfalls wieder per Mausklick bzw. Tastendruck.
(Cursor rechts/ links, ‹enter›)

☐ Wählen Sie auf die gleiche Art eine Gesinnung aus.

☐ Zum Schluß müssen Sie Erstellen anwählen und Ihrem Charakter einen Namen geben.

Das Steuermenü

Um das Steuermenü zu aktivieren, drücken Sie die Tab–Taste, oder klicken Sie mit dem Mauszeiger auf den Edelstein am unteren Rand des Sichtfensters. Folgende Optionen werden erscheinen:

[G] **Geräusche**. Schaltet die Soundeffekte an und aus.

[M] **Musik**. Schaltet die Musik an und aus.

[T] **Tempo.** Ermöglicht es, die Geschwindigkeit einzustellen, mit der die Texte erscheinen.

[L] **Laden.** Hiermit kann ein alter Spielstand geladen werden.

[S] **Speichern.** Ermöglicht es, das aktuelle Spiel abzuspeichern. Das Spiel wird automatisch abgespeichert, wenn Sie ein Gasthaus betreten.

[E] **Ende/ Beenden.** Diese Funktion bricht Might and Magic III ab und kehrt ins Dos zurück.

[W] **Hilfe Mr. Wizard.** Bringt die Party nach Fountain Head zurück, und erniedrigt die Erfahrungsebenen der Spieler jeweils um 1. (Keine Auswirkungen auf Charaktere der ersten Ebene.)

Das Anzeigefenster

Im Anzeigefenster sehen Sie die Welt von Might and Magic III. Es gibt fünf Elemente am Rahmen dieses Fensters, die als Warneinrichtung oder als Spürgerät dienen.

1 Wenn ein Partymitglied die Fähigkeit 'Orientierungssinn' besitzt, so wird der Edelstein am unteren Rand des Anzeigefensters die Richtung anzeigen, in die die Party schaut. (Wenn Sie mit dem Mauszeiger diesen Edelstein anklicken, oder wenn Sie die ‹*tab*› –Taste drücken, wird die Funktionsübersicht angezeigt.)

2 Wenn der Schweben – Spruch eingesetzt wird, bewegt der Wasserspeier an der unteren linken Seite des Anzeigefensters seine Flügel.

3 Wenn eines der Mitglieder die Fähigkeit Gefahrensinn besitzt, so wird die Fledermaus am oberen Rand des Anzeigefensters ihren Mund bewegen, wenn die Gefahr besteht, daß die Party angegriffen wird.

4 Die vier Edelsteine in den Ecken des Fensters leuchten auf, wenn Schutzsprüche aktiv sind, wie zum Beispiel: Schutz vor Elementen.

5 Wenn ein Mitglied der Party die Fähigkeit 'Geheimgänge entdecken' hat, wird der Wasserspeier auf der unteren rechten Seite des Anzeigefensters mit seinem Arm winken, wenn die Party direkt vor einem geheimen Durchgang steht. Wählen sie 'Eintreten' im Optionsfenster, um in den Geheimgang zu gelangen.

Die Personenfenster

Am unteren Bildrand sehen Sie die Charaktere Ihrer Party. Jedem Bild ist ein Edelstein zugeordnet. Die Farbe des Edelsteines zeigt den Zustand des Charakters an (Grün = gut bis Blau = bewußtlos). Durch anklicken eines Bildes oder durch drücken einer zugeordneten ***Funktionstaste (F1 – F8)*** können Sie die Übersicht über einen Charakter aufrufen. Dort sind folgende Eigenschaften der Charaktere zu finden:

Mch – Macht: Schlagkraft im Kampf

Int – Intellekt: Nimmt Einfluß auf die Spruchpunkte, die der Charakter pro Ebene gewinnt (Zauberer, Bogenschützen, Waldläufer, Druiden)

Per – Persönlichkeit: Nimmt Einfluß auf die Spruchpunkte, die der Charakter pro Ebene gewinnt (Kleriker, Paladine, Waldläufer, Druiden)

Asd – Ausdauer: Nimmt Einfluß auf die Trefferpunkte, die der Charakter pro Ebene gewinnt

Tem – Tempo: Die Schnelligkeit eines Charakters wirkt sich auf die Rüstungsklasse, sowie die Kampfreihenfolge aus

Gen – Genauigkeit: Entspricht der Treffsicherheit im Kampf

Glk – Glück: Hilft immer auf mysteriöse Weise

Alt – Alter: Die anderen Werte lassen nach, wenn das Alter steigt

Ebn – Ebene: Die relative Kraft und Macht eines Charakters

Rkl – Rüstungsklasse: Je höher die Rkl, desto geringer ist der Schaden, den ein Charakter im Kampf nimmt

T.P. – Trefferpunkte: Zahlenmäßige Darstellung des Schadens, den ein Charakter ertragen kann, bevor er stirbt

S.P. – Spruchpunkte: Totale tägliche Kapazität für das Sprechen von Zaubern

Wider – Widerstandsfähigkeit gegen die natürlichen Elemente

Tal – Talente: Besondere Fähigkeiten, die im Abenteuer benötigt werden

Preis – Preise: Gewonnene Orden, Titel und Belohnungen

Erfahrung – Ein ständig steigender Wert, der es dem Charakter ab gewissen Grenzen erlaubt, sich weiter zu bilden, oder zu trainieren

Party Gold – Der Goldbesitz der ganzen Party

Party Edel – Der Edelsteinbesitz der ganzen Party

Party Nahr – Die Nahrung der Party, und für wieviele Tage sie noch reicht

Kondition – Beschreibung des Gesundheitszustands des Charakters

Außerdem stehen in diesem Fenster noch vier weitere Optionen zur Verfügung:

Gegenstände: Hiermit wird ein neues Fenster geöffnet, in dem sämtliche Gegenstände aufgelistet sind, die der Charakter mit sich trägt. Diese können per Option angelegt, abgelegt, benutzt oder ganz weggelegt werden. Sollen Gegenstände an andere Charaktere weggegeben werden, müssen Sie den Gegenstand und danach den Zielcharakter auswählen.

Kurzübersicht: Zeigt eine Kurzübersicht über die ganze Party, sowie ihren Besitz.

Tauschen: Die einzelnen Charaktere können hiermit die Position innerhalb der Party tauschen.

Abenteuermodus

Um durch die Welt von Might and Magic III zu gehen, müssen sie die Pfeiltasten benutzen, oder den Mauszeiger im Anzeigefenster benutzen. Die Pfeile nach ***oben*** und ***unten*** bewegen die Party vorwärts und rückwärts. Die Pfeile nach ***links*** und ***rechts*** lassen die Party nach links oder rechts umdrehen. Wenn Sie die ***Control-Taste (Strg)*** gedrückt halten und dazu die Pfeile nach ***links*** und ***rechts*** benutzen, so können Sie die Party auch zur Seite gehen lassen, ohne das diese sich in die entsprechende Richtung dreht. Durch drücken der ***Space-Taste*** können Sie Zeit vergehen lassen und somit Monster näher herankommen lassen. Es vergeht keine Zeit, wenn sich die Party nur in andere Richtungen dreht.

Die folgenden neun Optionen sind im Optionsfenster zu sehen:

S

Schießen. Wenn Sie einen Bogenschützen oder ein Partymitglied mit einem Bogen haben, so wird dieser damit schießen, wenn keine Hindernisse im Weg sind.

Z

Zaubern. Öffnet das Zauberspruchfenster. Alle Partymitglieder, die zaubern können, haben jetzt einen Spruch bereit. Um einen Zauber zu sprechen, müssen Sie in diesem Fenster 'Zaubern' anwählen. Um einen anderen Spruch als den bereitgestellten zu sprechen, müssen Sie 'Neu' anwählen. Hier wird dann eine komplette Liste aller zur Verfügung stehenden Sprüche angezeigt. Wählen Sie sich einen Spruch aus und er steht dann zur Verfügung.

R

Rast. Setzt die Treffer- und Spruchpunkte der Partymitglieder wieder auf ihre jeweiligen Höchstwerte, vorrausgesetzt, daß für jeden noch mindestent eine Essenration vorhanden ist. Von links nach rechts werden die Werte Charaktere wieder hochgesetzt (allerdings nur so viele, wie auch Rationen im Gepäck sind). Einige Zustände können sich bei der Rast auch verschlechtern. Als Folge kann es passieren, daß Charaktere sterben. Seien Sie bei der Rast vorsichtig. Die meisten Monster mögen es, schlafende Abenteurer zu verschlingen.

E

Einschlagen. Mit den vereinten Kräften der vordersten zwei Charaktere können geschlossene Türen, Gitter und dünne Mauern eingeschlagen werden, wodurch vielleicht geheime Passagen freigelegt werden.

V

Verlassen. Bringt ein Partymitglied wieder zu dem Gasthaus zurück, in dem es registriert ist. Mindestens ein Charakter muß in der Party bleiben.

U

Aufgabe anzeigen. Zeigt eine Übersicht über die momentanen Aufgaben der Party, sowie der gefundenen Notizen von Corak.

K

Karte. Zeigt ein Fenster mit einer Landkarte, wenn ein Partymitglied die Fähigkeit Kartografie besitzt.

I

Info. Zeigt ein Fenster mit der momentanen Zeit sowie eine Liste der Zaubersprüche, die im Augenblick aktiv sind.

H

Hilfe. Zeigt die Kurzübersicht mit einer Liste des Besitzes und der Zustände der Charaktere.

Kampfmodus

Wenn ein Gegner auf dem selben Feld steht, wie die Party, beginnt ein Nahkampf. Die Bewegungen sind dann auf Linksdrehen und Rechtsdrehen eingeschränkt. Sie können bis zu drei Gegnern gegenüberstehen, während weitere noch im Hintergrund auf ihren Einsatz warten. Wählen Sie Ihren Gegner mit 1, 2 und 3 aus, oder klicken Sie mit dem Mauszeiger auf das entsprechende Bild. Der Name des Angegriffenen wird dann umrahmt. Erfolgreiche Treffer werden durch einen roten Fleck dargestellt. Je größer der Schaden, desto größer ist auch der Fleck. Magische Waffen sowie Zaubersprüche fügen zusätzlich Schaden zu. Dieser wird durch andere Flecken dargestellt.

Die folgenden neun Optionen sind im Optionsfenster zu sehen:

K
Schnellkampf. Der Gegner wird mit den momentan eingestellten Schnellkampf – Optionen bekämpft. Halten Sie die Maustaste gedrückt, wird der Kampf im Schnelldurchlauf geführt.

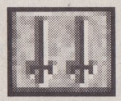
Z
Zaubern. Siehe Abenteuermodus.

A
Angreifen. Der Gegner wird mit der Waffe bekämpft, die der Angreifer gerade in der Hand hält.

B
Benutzen. Öffnet das Anzeigefenster mit den Optionen zum Benutzen von Gegenständen.

F
Fliehen. Bei erfolgreicher Anwendung rennt das hervorgehobene Mitglied der Party an einen sicheren Ort und kehrt nach dem Kampf zur Party zurück.

P
Parieren. Der hervorgehobene Charakter wird versuchen, den nächsten Angriff des Gegners zu blocken.

O  **Optionen.** Öffnet das Fenster mit den Schnellkampf– Optionen.

I **Info.** Siehe Abenteuermodus

H **Hilfe.** Siehe Abenteuermodus

Wichtige Orte

Das Gasthaus

Betritt die Party das Gasthaus und läßt sich eintragen, wird automatisch der Spielstand gespeichert. Folgende Optionen stehen hier zur Verfügung:

Lösch. – Charakter löschen. Hiermit kann ein Charakter aus der Welt von Might & Magic III verbannt werden.

Weg – Einen Charakter aus der Party entlassen.

Erst. – Neuen Charakter erstellen (siehe entsprechendes Kapitel) Hier können Söldner angeworben werden, sowie Charaktere wieder aufgenommen werden, die vorübergehend die Party verlassen haben (z.B.: bei einem Kampf).

Der Tempel

In jeder Stadt gibt es einen Tempel. Hier kann die Party folgendes machen:

Heilen – Charaktere können geheilt werden. Es kann alles geheilt werden. Es hat aber auch alles seinen Preis.

Spenden – Damit können die Götter gnädig gestimmt werden. Spenden bringen oftmals Gutes...

Fluch weg – Ist ein Charakter von einem Fluch betroffen, so kann auch dieser hier von ihm genommen werden.

Das Trainingslager

Hier können die Charaktere ihre Kampfkünste weiterbilden und in höhere Ebenen aufsteigen. Für jede Ebene ist jedoch eine gewisse Anzahl an Erfahrungspunkten nötig.

Der Schmied

Es erscheinen zwei Optionen: Kaufen und Inventar. Im Kaufmenü können Sie Waffen, Rüstungen und Verschiedenes erstehen. Haben Sie Inventar gewählt, können Sie vorhandene Gegenstände verkaufen, reparieren, oder identifizieren lassen. Durch die Identifikation können sie gegen eine kleine Gebühr erfahren, ob ein Gegenstand besondere Kräfte besitzt, oder magisch ist.

Die Schenke

In der Schenke kann die Party ihren Durst stillen, sowie sich mit Nahrung ausrüsten. Außerdem gibt es hier oftmals Hinweise und Gerüchte zu hören.

Die Gilde

Bevor die Party in die Gilde kann, muß mindestens ein Charakter die Mitgliedschaft dieser Gilde erwerben. In der Gilde gibt es folgende Optionen:

Gilde Info: Hier bekommt die Party eine kurze Information über die Gilde.

Kaufen: Hat ein Charakter genügend Erfahrungspunkte, kann er hier Zaubersprüche kaufen.

Info: Hier kann man sich die Zaubersprüche und ihre Wirkung erklären lassen.

Die Bank

In der Bank kann die Party ihr Gold und ihre Edelsteine lagern. Mit den Optionen Deponieren und Abheben können die Werte übergeben werden.